Retrospectiva Resident Evil (Biohazard): O Começo do Terror

Intro

Em 2009, nos meus primeiros anos na internet, eu com os meus 11 anos e sem muito o que fazer da vida, mas com uma curiosidade gigantesca, decidi pesquisar por Resident Evil na enciclopédia livre, o primeiro jogo especificamente. O texto daquela época é muito diferente do texto presente hoje, mas o que aquele artigo descreveu me aterrorizou, e depois de eu ver imagens no Google, eu fiquei mais aterrorizado porque aquilo que eu tinha lido ganhou forma, e por fim quando eu coloquei no Youtube, eu fiquei sem sono por um bom tempo, porque além de forma agora o medo tinha movimento

Eu levei anos para conseguir jogar, e agora que estou com o jogo terminado, o que fez ele tão especial? No que é e no que foi quando ele saiu? Bem, hora de descobrir, então pegue a sua arma, sua erva medicinal, e sua tinta de máquina de escrever, e bem vindo à minha retrospectiva Resident Evil.

O Surgimento

Para dar início a essa saga de terror, é importante dar espaço a figura central que carregaria a série em seus anos mais áureos, essa figura é Shinji Mikami. Mikami, antes de Resident Evil, só havia trabalhado em quatro jogos: um jogo de quiz; Uma Cilada Para Roger Rabbit do Game Boy; Goof Troop, o jogo baseado na série animada A Turma do Pateta; e a versão do jogo do Aladdin feito para o Super Nintendo. Em 1993, os superiores dele na Capcom mandaram-no produzir um jogo de terror ambientado em uma mansão, e foi só isso. Eles não deram qualquer outra instrução, o que poderia ter sido uma dor de cabeça, mas esse pedido vago possibilitou que o projeto tivesse uma forma muito livre.

Aí veio a sugestão de um dos desenvolvedores seniores da empresa, Tokuro Fujiwara. Fujiwara trabalhou anteriormente nos jogos de Ghost ‘n Goblins e alguns de seus spin-offs, mas o mais importante, ele dirigiu Sweet Home, um jogo de terror do Nintendo clássico baseado no filme de terror de mesmo nome, lançado em 1989. Fujiwara, que se juntou como Produtor Geral, sugeriu a Mikami que fizesse um Remake de Sweet Home. O problema foi que Sweet Home não foi localizado fora do Japão, por consequência o jogo não vendeu muito. Eventualmente, os elementos relacionados aos inimigos do jogo foram abandonados em favor de elementos originais, e assim as conexões com Sweet Home foram rompidas e o jogo se tornou uma ideia própria.

O desenvolvimento começou no Super Nintendo, mas em meio à produção houve o lançamento de uma plataforma nova, mais potente e muito mais interessante: o Playstation da Sony. O console permitiu que o jogo tivesse gráficos tridimensionais e que tivesse uma duração maior. Inicialmente, o jogo seria em primeira pessoa, com uma atmosfera bem inspirada no filme O Iluminado, mas enquanto desenvolvia o jogo, Mikami descobriu o clássico Alone in the Dark, e assim houve uma mudança na visão em primeira pessoa para a visão em terceira pessoa com ângulos de câmeras fixos.

Outra coisa importante é que, por mais que fosse um jogo japonês, ele foi pensado também para ser vendido no mercado internacional, já que ao invés de contar uma história ambientada no Japão, os desenvolvedores optaram por criar uma cidade fictícia nos Estados Unidos e procuraram atores americanos morando no Japão para fazer os personagens, algo que falarei mais para frente. Ainda nisso, veio o nome do jogo: Biohazard (em inglês, risco biológico), que é o nome da série no Japão, mas a Capcom não pode usar o nome nos Estados Unidos, muito por conta de já existir um jogo para o Mega Drive com esse nome, mas que o título japonês original é Crying: Aseimei Sensou, e porque também já existia uma banda norte americana com o mesmo nome, então tiveram que buscar uma alternativa. O nome “Resident Evil” apareceu entre as opções, um nome que Chris Kramer, o diretor de Comunicações na Capcom EUA, achou muito tosco, mas era melhor que as outras alternativas e porque ficou popular entre o time de desenvolvimento.

Design

Durante o curso de toda a jogatina, o jogador vai se encontrar em apenas um lugar: a mansão. Como dito anteriormente, a referência usada foi o filme O Iluminado, e o jogo passa uma sensação parecida: Corredores extensos; cômodos vazios; e a sensação de que tem alguém no quarto ao lado. Por mais que seja apenas um local, a mansão consegue ser muito vasta e muito diversa, ela tem vários corredores, vários quartos, uma sala de jantar, alguns banheiros, e mais para frente no jogo outras coisas mais.
Óbvio que o jogador não está sozinho nela, monstros e outros sobreviventes também estão espalhados pelo lugar.

Jogabilidade

História

Premissa

A história do jogo coloca o batalhão especial da polícia de Raccoon City, os S.T.A.R.S., para investigar uma série de incidentes envolvendo canibalismo na região das Montanhas Arklay. Quando um dos membros do time Alpha é atacado por uma matilha de cachorros e o piloto do helicóptero que transportou o time foge em desespero, eles correm para o meio da mata, e encontram uma mansão, a princípio totalmente abandonada. E nela eles devem entender o mistério dos ataques enquanto tentam sobreviver.

Pós Lançamento